

Doras Reparatur-Abenteuer

Bedienungsanleitung

NICKELODEON





Liebe Eltern,

wir von ***VTech®*** *sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete deutsche Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer Reihe* ***V.Smile® Das Lernspiel-System*** *gekauft. Unsere* ***V.Smile®*** *Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit unterschiedlichen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.*

Die individuelle Gestaltung der ***V.Smile®*** *Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

Ihrem Kind und Ihnen wünscht ***VTech®*** *viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

Mehr Informationen zu ***VTech®*** *und weiteren* ***VTech®*** *Lernspielprodukten finden Sie unter: www.vtech.de*

EINLEITUNG

Hello! Herzlich Willkommen zu **Doras Reparatur-Abenteuer**! Hier kann man gemeinsam mit Dora und ihren Freunden viel entdecken und lernen!

Doras Freund Tico das Eichhörnchen hat eine wunderbare neue Maschine erfunden – das Luft-Auto-Boot-Mobil! Er hat Dora und Boots auf eine gemeinsame Probefahrt eingeladen, aber bevor sie alle in das Mobil einsteigen, geht etwas schief, die Maschine fällt auseinander und die Einzelteile zerstreuen sich auf vier verschiedene Plätze!

Dora und Boots versprechen Tico seine verlorenen Teile wiederzufinden, so dass er das Mobil wieder zusammen bauen kann. Aber Swiper der Fuchs hört was die drei Freunde ausmachen und verspricht sich selbst, alle Teile zuvor zu bekommen! Möchtest du Dora und Boots helfen die verlorenen Teile vor Swiper zu bekommen, so dass Tico seine Maschine wieder zusammenbauen kann? Very well!

Zwei Spielvarianten sorgen hierbei für abwechslungsreichen Spielspaß. Im **Abenteuer-Modus** und im **Lernspiel-Modus** werden Fähigkeiten wie Farben, Farbmuster, Zahlen und Zählen, Tiere, Memory , erste englische Wörter, logisches Denken und die Merkfähigkeit Ihres Kindes gefördert. Der **2-Spieler-Modus** sorgt für ein gemeinschaftliches Lern- und Spielvergnügen mit Freunden. **Zwei Schwierigkeitsstufen** bieten lang anhaltenden Spielspaß und steigern das Selbstvertrauen Ihres Kindes. Mit den neuen **Schreibspielen** und dem **Sing-mit Modus** werden Ihrem Kind noch mehr kreative und sinnvolle Lern- und Spielmöglichkeiten eröffnet.



INHALT DER PACKUNG

- **V.Smile**® Lernspiel „Doras Reparatur-Abenteuer“
- Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.

ENERGIEVERSORGUNG

Die **V.Smile**® Lernspiel-Kassette benötigt keine Batterien. Diese Lernspiel-Kassette wird nur über die **V.Smile**® Lernkonsole/Pocket® mit Strom versorgt.

SPIELBEGINN

AUSWAHL DES SPIELMODUS

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die OK-Taste des Joysticks/Joypads, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



Lernabenteuer

In diesem Spielmodus begleiten Sie Dora und Boots bei ihrem Reparatur-Abenteuer.

Lernspiele

Im Menü Lernspiele können Sie frei wählen, welches der vier Lernspiele Sie erleben möchten. Jedes Lernspiel bietet unterschiedliche Lerninhalte. Bewegen Sie den Joystick/Joypad, um ein Spiel auszuwählen. Drücken Sie die OK-Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Sing mit

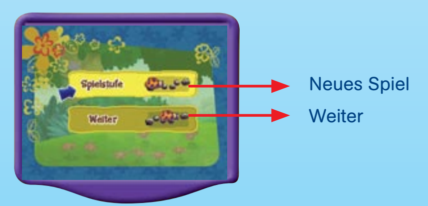
In diesem Spielmodus können Sie zwei bekannte Kinderlieder mit Dora singen.

Einstellungen

Hier können Sie zwischen Musik “Ein” und Musik “Aus” wählen.

Auswahl der Spielmöglichkeiten

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder nach unten, um zwischen „Weiter“ oder „Neues Spiel“ zu wählen. Drücken Sie die OK-Taste des Joysticks/Joypads, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



Weiter: Drücken Sie auf „Weiter“, um ein bereits angefangenes Spiel fortzusetzen.

Neues Spiel: Drücken Sie auf „Neues Spiel“, um das Abenteuerspiel von Anfang an zu spielen.

Wenn Sie die **V.Smile®** Lernkonsole/Pocket® ausschalten, wird der aktuelle Spielstand des Abenteuerspiels gespeichert. Wenn Sie „Weiter“ wählen, setzen Sie das Abenteuerspiel an der Stelle fort, an der es unterbrochen wurde.

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass das Spiel nur dann fortgesetzt werden kann, wenn die Lernspiel-Kassette in der **V.Smile®** Lernkonsole/Pocket® eingesteckt bleibt und die Stromversorgung zur **V.Smile®** Lernkonsole/Pocket® nicht unterbrochen wurde.

Auswahl des Spielmodus im Lernabenteuer:

Wenn Sie das erste Mal spielen oder „Neues Spiel“ gewählt haben, können Sie die Spieleinstellungen, wie Schwierigkeitsstufe und Spieleranzahl, neu einstellen (automatisch eingestellt ist der 1-Spieler-Modus und die einfache Schwierigkeitsstufe). Wenn Sie beim Abenteuerspiel „Weiter“ gewählt haben bleiben die zuvor eingestellten Spieleinstellungen gültig.

Auswahl des Spielmodus im Lernspielmodus:

Um die Spieleinstellungen im Lernspielmodus zu ändern, drücken Sie auf das Feld „Spielstufe/Spieleranzahl“ in der rechten, unteren Bildschirmecke. (Automatisch eingestellt ist der 1-Spieler-Modus und die einfache Schwierigkeitsstufe)

Erklärung der Bildschirmanzeige:

1. Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben, unten, links oder rechts, um zwischen den verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten auszuwählen.

Sie können zwischen zwei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen wählen. Stellen Sie Schwierigkeitsstufe „leicht“ ein, indem Sie das Feld „**leicht**“ aktivieren. Um die Schwierigkeitsstufe „schwer“ zu wählen, aktivieren Sie das Feld „**schwer**“.

Im Einzelspiel und bei den Lernspielen können Sie die Anzahl der Spieler verändern. Wählen Sie das Feld mit der einzelnen Spielfigur, um im 1-Spieler-Modus zu spielen oder das Feld mit zwei Spielfiguren, um im 2-Spieler-Modus zu spielen.

Hinweis: Der 2-Spieler-Modus ist nur bei den **V.Smile**® Lernkonsolen mit einem zweiten Joystick spielbar.

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben bzw. nach unten, um zwischen Schwierigkeitsstufe und Anzahl der Spieler zu wechseln.

Die Spielmöglichkeiten werden für das Lernabenteuer und die Lernspiele separat eingestellt.

2. Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, markieren Sie das grüne Häkchen und drücken die OK-Taste zur Bestätigung.



Spielstart

- Um im Modus „Lernabenteuer“ zu spielen, wählen Sie bitte das Feld „**Lernabenteuer**“ aus.
- Um im Modus „Lernspiele“ zu spielen, wählen Sie bitte das Feld „**Lernspiele**“ aus.
- Um im Modus „Sing mit“ zu singen, wählen Sie bitte das Feld „**Sing mit**“ aus.

ZUSATZFUNKTIONEN

Bedienung des Joysticks/Joypads

Bei der Auswahlmöglichkeit von verschiedenen Spielen oder Einstellungen bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben, unten, links oder rechts, um zwischen den verschiedenen Möglichkeiten auszuwählen. Drücken Sie auf die OK-Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Während eines Spieles im Lernabenteuer bewegen Sie den Joystick/Joypad, um Dora den Weg entlang zu bewegen oder um eine Leiter nach oben oder unten zu steigen. Drücken Sie auf die OK-Taste, um zu springen.

Während eines Spieles in den Lernspielen bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben, unten, links oder rechts, um eine Auswahl zu treffen. Auch hier wird mit der OK-Taste bestätigt.

Farbtasten

Während eines Lernabenteuer-Spiels begegnen Sie wahrscheinlich Swiper dem Fuchs, der versuchen wird Ticos verschwundene Teile zuerst zu bekommen. Helfen Sie Dora und Boots Swiper aufzuhalten, indem Sie eine beliebige farbige Taste auf dem Joystick/Joypad drücken. Dora und Boots sagen dann: “Swiper, nicht klauen!”



Hilfe-Taste

Drücken Sie die Hilfe-Taste, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste

Wenn Sie die Ende-Taste während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt

und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort . Wählen Sie wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die OK-Taste, um Ihre Antwort zu bestätigen.

Das mehrmalige Drücken der Ende-Taste ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu gelangen.



Lernspiel-Taste

Drücken Sie die Lernspiel-Taste während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü „Lernspiele“, wenn Sie die Frage mit beantworten. Wählen Sie , wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die OK-Taste, um Ihre Antwort zu bestätigen.

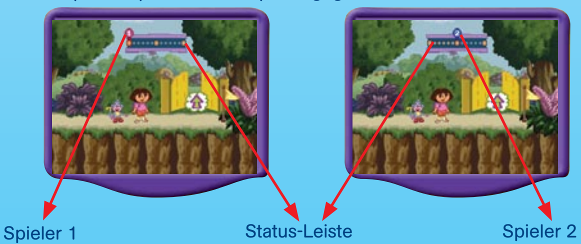
2-Spieler-Modus

Der 2-Spieler-Modus ist nur bei den **V.Smile**® Lernkonsolen mit einem zweiten Joystick spielbar. Wenn zwei Joysticks in der Lernkonsole eingesteckt sind, erfolgt die Spielauswahl über Spieler 1.

Während des Abenteuerspiels können beide Spieler zusammen spielen. Wenn Spieler 1 einen bestimmten Punkt, einen sog. „Programmhaltepunkt“ im Spiel erreicht, wird automatisch gewechselt und Spieler 2 ist dann an der Reihe. Das gesamte Spiel wird so abwechselnd gespielt, bis alle Teile von Ticos Maschine wieder gefunden wurden.

An jedem „Programmhaltepunkt“ erscheint eine Status-Leiste am oberen Bildschirmrand, wo zu sehen ist, wie viel von diesem Abenteuerspiel schon gespielt wurde. Die Spielfigur von Spieler 1 ist auf dem Bildschirm rot, die von Spieler 2 blau. Wenn das Spiel von einem Spieler zum anderen wechselt, ändert sich auch die Farbe des Spielers und der gegenwärtige Spieler wird bekannt gegeben.

In den Lernspielen spielen beide Spieler gegeneinander.



Spieler 1 Status-Leiste Spieler 2

SPIELE

Lerninhalte

Lernabenteuer	**Lerninhalt:**
Farbenwald	Farben, Farben-Muster, Zahlen und Zählen von 1 bis 10, Englisch
Zahlenfluss	Zahlen, Zahlenreihenfolgen, Formen, Englisch
Freundlicher Bauernhof	Tiere und ihre Geräusche, räumliches Denken, Englisch
Antike Pyramide	Logik
Lernspiele	**Lerninhalt:**
Teich Abenteuer	Größenordnungen
Buchstaben Schloss	Erste Buchstaben schreiben
Tierkinder	Erkennen von Tieren, Zuordnung

LERNABENTEUER

Spielauswahl

Im Menü Lernabenteuer können Sie Dora und Boots helfen, anhand der gezeigten Karte einen Weg auszuwählen. Um einen Spielort zu wählen bewegen Sie den Joystick/Joypad auf ein Spiel Ihrer Wahl und drücken Sie auf die OK-Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



SPIELE: Lernabenteuer

Farbenwald

Lerninhalte:

Farben, Farben-Muster, Zahlen und Zählen (1-10), Englisch

Spielverlauf

Das Lenkrad von Ticos Luft-Auto-Boot-Mobil flog in den Farbenwald. Hilf Dora und Boots bei ihrem Weg durch den Farbenwald, um das Lenkrad vor Swiper zu finden.

Zerbrochene Brücke



Die Brücke hat Lücken und deshalb kann man nicht mehr darüber laufen. Hilf Dora und Boots das passende farbige Stück auszuwählen, um die Brücke zu reparieren. Bewege den Joystick/Joypad, um ein farbiges Teil auszuwählen und drück auf die OK-Taste, um deine Auswahl zu bestätigen.



Einfach: Farben

Schwer: Farben-Muster

Brückenweg



Hilf Dora und Boots, über die richtige Brücke zu gehen.



Einfach: Namen der Farben auf deutsch und englisch

Schwer: Namen der Farben auf englisch



Fehlende Baumstämme



Dieser Brücke fehlen einige Baumstämme. Hilf Dora und Boots die Brücke zu reparieren, indem Du die richtige Anzahl an fehlenden Baumstämmen hinzufügst. Bewege den Joystick /Joypad zu einer der vier Auswahlmöglichkeiten und drück auf die OK-Taste. Dann drück nochmals auf die OK-Taste, um die Baumstämme nacheinander auf die Brücke zu legen.



Einfach: Namen der Zahlen auf deutsch und englisch

Schwer: Namen der Zahlen auf englisch

Verschlossenes Tor



Hilf Dora und Boots dabei, das Tor zu öffnen, indem du den passenden Schlüssel aus dem Busch auswählst. Wähle dabei die gleiche Form für den Schlüssel aus, welche auch auf dem Schloss ist.



Einfach: 2 Schlösser, Auswahl an 4 Schlüsseln



Schwer: 4 Schlösser, Auswahl an 6 Schlüsseln



Krokodilsee

Folge dem hilfsbereiten Frosch auf den Steinen über den See. Pass auf! Da verstecken sich Krokodile unter den Steinen! Folge den richtigen farbigen Steinen, um den See sicher zu überqueren. Benutze den Joystick/Joypad, um Dora zu bewegen und drück auf die OK-Taste, um zu springen.



Einfach: Farben

Schwer: Farben-Muster

Baumstämme und Schildkröten



Ticos Lenkrad ist auf der anderen Seite! Hilf Dora und Boots quer über das Wasser zu kommen, indem Du sie auf die Baumstämme und Schildkröten hüpfen lässt. Bewege den Joystick/Joypad nach links, rechts, oben oder unten, um Dora zu bewegen und drück auf die OK-Taste, um Dora zu helfen auf die Baumstämme und Schildkröten zu hüpfen.

Zahlenfluss

Lerninhalte:

Zahlen, Zahlenreihenfolgen, Formen, Englisch

Spielverlauf

Die vier Räder von Ticos Mobil sind im Zahlenfluss versunken! Dora und Boots benötigen ein Boot, um den Fluss hinunter zu fahren und die Räder von Tico heraus zu fischen.



Bootsreparatur



Dora und Boots haben ein Boot gefunden, aber es fehlen ein paar Teile. Repariere das Boot, indem du die passenden Formen findest, die in die Löcher des Bootes passen. Bewege den Joystick/Joypad, um den Pfeil zu steuern und drück auf die OK-Taste, um eine Form auszuwählen.



Einfach: Formennamen auf deutsch und englisch

Schwer: Formennamen auf englisch

Zahlenfluss



Um die vier Reifen von Ticos Luft-Auto-Boot-Mobil zu finden, musst Du Dora und Boots helfen, den Zahlen im Fluss in der richtigen Reihenfolge zu folgen. Bewege den Joystick/Joypad, um den richtigen Weg im Fluss zu wählen. Pass auf umher schwimmende Baumstämme und Krokodile auf! Vergiss dabei Swiper nicht, denn er möchte die Reifen vor Dora bekommen, deshalb ist Beeilung gefordert.



Einfach: Zahlen auf deutsch und englisch

Schwer: Zahlen auf englisch

Reifen-Angeln



Die vier Reifen von Ticos Luft-Auto-Boot-Mobil sind auf dem Grund des Flusses. Hilf Dora und Boots sie dort heraus zu fischen. Bewege den Joystick/Joypad, um das Ende der Angelleine zu einem Reifen zu führen und drück auf die OK-Taste, um den Reifen aufzuheben. Vergewissere dich, dass du nicht aus Versehen, was anderes als die Reifen aufsammelst! Swiper ist ebenfalls unter Wasser, um die Reifen zu bekommen!

Freundlicher Bauernhof

Lerninhalte:

Tiere und ihre Geräusche, räumliches Denken, Englisch

Spielverlauf

Ticos unterschiedliche Propeller sind in alle Richtungen auf den Freundlichen Bauernhof geflogen. Hilf Dora und Boots dabei den tierischen Hinweisen zu folgen, um alle Propeller zu finden. Benutze den Joystick/Joypad, um Dora zu bewegen und drück auf die OK-Taste, um ihr beim Springen zu helfen.

Erster Hinweis - Tiergeräusche

Dora und Boots hören unterschiedliche Tiergeräusche auf den verschiedenen Wegen. Hilf ihnen den Weg mit dem Geräusch auszuwählen, welches zu dem gesuchten Tier passt.

Zweiter Hinweis - Fußabdrücke



Auf den vier Wegen sehen Dora und Boots unterschiedliche Fußabdrücke von Tieren. Hilf Dora und Boots den Weg auszuwählen, auf dem der Fußabdruck zu dem gesuchten Tier passt.



Dritter Hinweis - Tiergegenstände

Dora und Boots sehen unterschiedliche Gegenstände auf den verschiedenen Wegen. Hilf ihnen den passenden Gegenstand zu dem gesuchten Tier auszuwählen.



Vierter Hinweis - Verkehrsschilder

Fast geschafft! Dora und Boots sehen verschiedene Tierbilder auf jedem Weg. Hilf ihnen den Weg mit dem passenden Bild auszuwählen, der sie zu dem gesuchten Tier führt.

★ **Einfach:** Tiernamen auf deutsch und englisch

★★ **Schwer:** Tiernamen auf englisch



Antike Pyramide

Lerninhalte:

Logik

Spielverlauf

Ticos Motor landete auf einer geheimnisvollen antiken Pyramide! In dieser Pyramide gibt es viele unterschiedliche Arten von Puzzles. Hilf Dora und Boots die Puzzles zu lösen, um auf die Spitze der Pyramide zu kommen und um so Ticos Motor wieder zu finden.

Formen- Brücke



Dora und Boots müssen über die Formen-Brücke laufen. Dummerweise fehlt aber eine der Formen! Kannst Du den beiden helfen? Benütze den Stift, oder den Joystick, um eine der Formen in der unteren Reihe auszuwählen und drücke die OK-Taste, um zu bestätigen. Wenn Deine Wahl richtig war, wird die Brücke passierbar und Dora und Boots können darüber gehen.



Einfach: 3 Antwort-Möglichkeiten

Schwer: 5 Antwort-Möglichkeiten

Ball-Jonglage



Hilf Dora und Boots den Ball in den angezeigten Korb am Boden der Waage fallen zu lassen. Wähle mit dem Joystick/Joypad entweder oder , um die Vorrichtungen nach links oder rechts kippen zu lassen. Wenn du fertig bist, bewege den Joystick/ Joypad auf , um deine Auswahl zu bestätigen. Fällt der Ball dann in den Korb, können Dora und Boots weiter gehen.



Einfach: 2 Reihen mit Kippvorrichtungen

Schwer: 3 Reihen mit Kippvorrichtungen

Waagen Rätsel



Hilf Dora und Boots die Waage auszubalancieren. Benütze den Stift, oder den Joystick, um die passenden Maßeinheiten auszuwählen. Mit der OK-Taste kannst Du Deine Auswahl bestätigen. Wenn die Waage richtig ausbalanciert wurde, formieren sich die Steine auf dem Weg zu einer Brücke, so dass Dora und Boots darüber können.



Einfach: auf einer Seite der Waage fehlen Maßeinheiten

Schwer: auf beiden Seiten der Waage fehlen Maßeinheiten

LERNSPIELE

Spielauswahl

Im Menü Lernspiele können Sie frei wählen, welches Lernspiel Sie spielen möchten. Die verschiedenen Lernspiele sind: Teich Abenteuer, Tierkinder, Buchstaben Schloss. Wählen Sie das gewünschte Lernspiel aus und drücken Sie zur Bestätigung die OK-Taste.



SPIELE: Lernspiele

Teich Abenteuer

Lerninhalte:

Größenordnungen

Spielverlauf



Hilf den Tier-Mamis den Überblick über ihre Babys nicht zu verlieren. Ordne die Babys der Reihe nach an, damit die Mutter sie gut im Blick hat. Benutze den Joystick, um das erste Tier in der Reihe auszuwählen und drück die OK-Taste, um zu bestätigen. Wähle dann das nächste Tier und so weiter, bis alle Babys in der richtigen Reihenfolge sind.



Einfach: keine Hindernisse

Schwer: mit Hindernissen

Buchstaben Schloss

Lerninhalt:

Erste Buchstaben schreiben

Spielverlauf

Hilf Dora und Boots auf ihrem Weg durch die antike Pyramide. Fahre die unterschiedlichen Buchstaben nach, um Schlüssel für die Tür zu erhalten.



Einfach: fahre die Buchstaben nach

Schwer: finde die passenden Buchstabenteile und fahre die Buchstaben nach

Tierkinder

Lerninhalte:

Erkennen von Tieren, Zuordnung

Spielverlauf



Die Tiermütter im Scheunenhof suchen nach ihren Tierkindern. Hör genau zu, welches Geräusch sie machen und bewege dann den Joystick/Joypad, um das passende Tierbaby hinter den Heuballen zu finden. Drück auf die OK-Taste, um deine Auswahl zu bestätigen.



Einfach: 6 Tierbabys

Schwer: 8 Tierbabys; Tiere sind teilweise versteckt

Sing mit

Sing mit Menü



Im Sing-mit Modus kannst Du zusammen mit Dora singen. Benütze dazu das eingebaute **V.Smile® Mikrofon** oder sing einfach so mit.

Mit dem Joystick kannst Du ein Lied auswählen, den Gesang ein- und ausschalten und das Musikinstrument Deiner Wahl aussuchen. Bestätige Deine Auswahl durch drücken der OK-Taste. Am Ende, wenn Du mit allem zufrieden bist, drücke auf das Bestätigen-Feld am Ende des Menü Bildschirms.

Spielverlauf



Benutze das Mikrofon, um mit Dora zu singen. Die Worte des Liedtextes werden unten im Bildschirm angezeigt und farblich hervorgehoben, damit Du weißt was Du gerade singen musst.

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech**® empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile**® Lernkonsole/Pocket® alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen kann.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile**® Lernkonsole/Pocket® zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile**® Lernkonsole/Pocket® führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile**® Lernkonsole/Pocket® weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile**® Lernkonsole/Pocket® (Entfernen von Batterien und Netzteil).

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech**® sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14€/Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- **Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer**
- **Beschreibung des Problems**
- **Kaufdatum**

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ______________________________

Produktname: ______________________________

Absender:

Name: ______________________________

Straße: ______________________________

PLZ: ______________ Ort: ______________



Telefon: ______________________________

______________ ______________

Kaufdatum Stempel des Händlers

Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von **VTech®,** das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum.
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH
Kundenservice
Martinstr. 5
D-70794 Filderstadt
E-Mail: info@vtech.de
Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14€/Min.)





In China gedruckt
91-02088-533 ㊥